

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, banyak kemudahan yang ditawarkan untuk mendapatkan informasi. Khususnya pada bidang pendidikan, diantaranya terdapat sistem pembelajaran yang bersifat *multimedia* sehingga memudahkan murid dalam belajar dan menggali ilmu dari luar sekolah.

Multimedia merupakan salah satu bentuk penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*). Seiring perkembangan teknologi, multimedia juga dapat kita manfaatkan dalam bidang pendidikan yang mana aplikasi multimedia dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya pembelajaran berbasis multimedia, manfaat secara umum yang diperoleh adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih interaktif sehingga kualitas belajar siswa dapat di tingkatkan.

SD Negeri 13 Kota Jambi merupakan salah satu sekolah yang ada di Jambi yang ditetapkan untuk pelaksanaan sekolah unggulan. Namun di dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, guru-guru SD Negeri 13 Kota Jambi belum memanfaatkan perlengkapan yang ada seperti perangkat komputer sebagai alat bantu penyampaian pelajaran yang bersifat multimedia.

Salah satu pelajaran yang dikenal saat ini adalah pendidikan agama Islam. Pada mata pelajaran ini terdapat pokok pembahasan tentang pelaksanaan ibadah haji. Selama ini di SD Negeri 13 Kota Jambi dalam proses belajar mengajarnya masih bersifat konvensional, baik dari segi penyampaian materi maupun dalam media penyampaian materi yang digunakan. Dalam penyampaian materi, guru masih mengajar dengan cara yang umum dilakukan yaitu menyuruh murid membaca dan memberikan soal yang sudah tersedia. Kemudian dalam media penyampaiannya, itu masih berpedoman pada buku pelajaran dan papan tulis. Proses belajar mengajar seperti ini sering menimbulkan ketidakefektifan dalam penyampaian materi pelajaran kepada murid. Permasalahan seperti ini dapat menyebabkan beberapa murid merasa bosan dan bahkan beberapa murid tidak dapat menyerap ilmu dari materi yang telah disampaikan oleh guru pengajar. Setelah peneliti melakukan observasi, peneliti menemukan kelemahan-kelemahan yang terdapat dalam proses pengajaran yang sedang berjalan di SD Negeri 13 Kota Jambi. Kelemahan-kelemahan yang ditemukan oleh peneliti diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Sistem penyampaian materi masih bersifat satu arah, sehingga terlihat monoton.
2. Sulitnya pengajar menjelaskan tata cara pelaksanaan ibadah haji karena kurangnya alat peraga.
3. Pedoman pelajaran hanya menggunakan buku dan papan tulis. Sehingga suasana pelajaran di kelas terasa kaku.

Berdasarkan dari permasalahan di atas, penulis tertarik untuk merancang metode pembelajaran simulasi pelaksanaan ibadah haji yang berbasis multimedia. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sistem pembelajaran yang lebih mudah dipahami oleh para siswa. Penulis mengembangkan dalam bentuk penelitian dengan judul **“PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SIMULASI HAJI PADA MATA PELAJARAN AGAMA ISLAM BERBASIS MULTIMEDIA (STUDI KASUS : SD NEGERI 13 KOTA JAMBI)”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu bagaimana merancang media pembelajaran simulasi haji berbasis multimedia pada mata pelajaran agama Islam di SD Negeri 13 Kota Jambi dengan menggunakan *software* Macromedia Flash 8.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan di luar topik dan agar tidak menyimpang dari permasalahan, maka perlu dilakukan batasan-batasan, yaitu penulis hanya membahas tentang :

1. Ruang lingkup permasalahan dan pembahasan hanya pada mata pelajaran agama Islam khususnya pada materi ibadah haji di SD Negeri 13 Kota Jambi.

2. Simulasi haji yang akan ditampilkan pada media pembelajaran ini hanya menggunakan konsep multimedia yaitu teks, suara, gambar, animasi dan video untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan haji.
3. Sasaran ditujukan pada siswa-siswi kelas IV SD Negeri 13 Kota Jambi.
4. *Software* yang akan digunakan adalah Macromedia Flash 8.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menganalisis sistem pembelajaran pada mata pelajaran agama islam yang sedang berjalan di SD Negeri 13 Kota Jambi.
2. Merancang sebuah aplikasi media pembelajaran simulasi haji berbasis multimedia dengan menggunakan *software* Macromedia Flash 8.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari perancangan media pembelajaran simulasi haji berbasis multimedia ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah siswa-siswi SD Negeri 13 Kota Jambi dalam memahami materi pelajaran agama Islam khususnya tentang pelaksanaan ibadah haji melalui aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia.
2. Dapat menjadi salah satu alat bantu bagi guru pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran ibadah haji.

3. Menambah wawasan mengenai Macromedia Flash 8 yang diterapkan dalam bentuk simulasi.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika ini menggambarkan secara umum tentang pembahasan dalam penelitian ini. Di sini ada 6 (enam) bab pembahasan yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan pokok permasalahan yang terdiri dari : latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada landasan teori ini diuraikan teori-teori yang menjadi dasar dan konsep pengetahuan tentang ibadah haji, pengertian perancangan, media pembelajaran, simulasi, multimedia, *use case*, *flowchart* serta pembahasan singkat tentang Macromedia Flash.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisikan uraian secara rinci metode atau pendekatan yang digunakan dalam menjawab permasalahan penelitian untuk mencapai tujuan penelitian.

BAB IV: ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab analisa dan perancangan ini berisi analisa sistem yang sedang berjalan, dan analisa kebutuhan sistem pengolahan data.

Perancangan sistem yang dilakukan menggunakan beberapa alat bantu berupa struktur program, *use case* diagram, *flowchart*, serta *design interface* atau desain tampilan.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang uji coba terhadap program yang dilakukan, kelebihan dan kekurangan dari program, cara menjalankan program, serta analisis hasil yang dicapai oleh program.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan hasil dari penelitian yang dilakukan pada SD Negeri 13 Kota Jambi. Selain itu juga berisi saran-saran yang diharapkan guna kesempurnaan penelitian yang sudah dibuat.